NUMMER 6/98

DIE SCHLÜMPFE 40

1958 1998

DAS LUSTIGE MAGAZIN FÜR KINDER

DM 3,80 Österreich S 27 / Schweiz Fr. 3.80 / Frankreich F 16,00
Nr. 6/98 Niederlande f 5,00 / Italien L 5000 / Spanien P 425
Belgien BeF 92 / Luxemburg LuF 92

BASTEI Jugend

Die Schlümpfe

JEDEN MONAT NEU!

Schnitzeljagd mit Gurgelhals

Große Gewinn-Parade
3 heiße Preisausschreiben

WM-Spezial
Top-Interview mit dem Fußballschlumpf
Großer Spielplan
zum Herausnehmen und Ausfüllen
Footix – das WM-Maskottchen

© Peyo

4 394516 203809 06

SCHLUMPF VOR, NOCH EIN TOR!

© Peyo - 1998

BASTEI
Jugend

Nestlé® Nesquik®

Mit QUICKY nach Canada - ins Land der Abenteuer

Rein in die Milch oder drauf aufs Eis!
NESQUIK Schoko-Sirup – der Spritzer Schokospaß.

3 Familienreisen für max. 4 Personen nach Halifax zu gewinnen!
Hotline: 069/9897-540

Teilnahmebedingungen:
Die Gewinner werden aus allen richtigen Antworten ausgelost. Eine Gewinnauszahlung in bar ist nicht möglich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von NESTLÉ und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Hotline bis zum 15.08.1998.

HERZLICH WILLKOMMEN IM SCHLUMPFDORF!

Die ganze Welt blickt nach Frankreich! Hier beginnt am 10. Juni um 17 Uhr 30 im neuen Pariser Stadion die Fußballweltmeisterschaft. In der Heftmitte findest du sämtliche Termine und Begegnungen! Du kannst die Ergebnisse nicht nur eintragen, sondern auch zu jedem Spiel deinen persönlichen Tip abgeben! Bei uns im Schlumpfdorf dreht sich aber nicht alles um den Fußball! Für die Schlümpfe beginnen die Ferien. Ausgerechnet da bittet mich mein lieber Freund, der große Magier Homnibus, ihm bei der Suche nach dem Pulver der Weisheit zu helfen. Natürlich reise ich zu ihm! Allerdings hätte ich meine Schlümpfe besser nicht alleine gelassen...

© Peyo - 1998

INHALT:

Schnitzeljagd mit Gurgelhals 4
Die Schlümpfe freuen sich auf Spiel und Spaß im Ferienlager. Gurgelhals ist entzückt, als er ihnen auf die Spur kommt und möchte „mitspielen". Aber was dann passiert, hätte sich der böse Zauberer nicht träumen lassen ...

Für Rateschlümpfe
Malt hoch den Turm! 12

Schlumpfereien 14

Aktuelles vom Fußballschlumpf
Bühne frei für Bertis Buben 16

Der Große Schlumpf erzählt
Schlumpfinchen und der Teppichorden 18

Sonder-Preisrätsel vom Computerschlumpf 20

Für Bastelschlümpfe
Bunte Blumen 26

Schlumpfinchens Postseite
Gedichte, Leserbriefe, Sammler-News 28

Schlumpfereien 30

Der Zwilling des Zauberers
Das ist eine Überraschung für den Großen Schlumpf! Gurgelhals scheint ganz freundlich zu ihm zu sein! Doch dann erfährt er, daß der böse Zauberer einen Zwillingsbruder hat. Der ist zwar viel netter als Gurgelhals, trotzdem bringt er die Schlümpfe in große Gefahr ... 32

FOOTIX
Das Maskottchen vom Hühnerhof 36

Schlumpfereien 38

Preisausschreiben 39
Schlumpfige Gewinn-Parade

Für Rateschlümpfe
Tore, Bälle, gelbe Karten 40

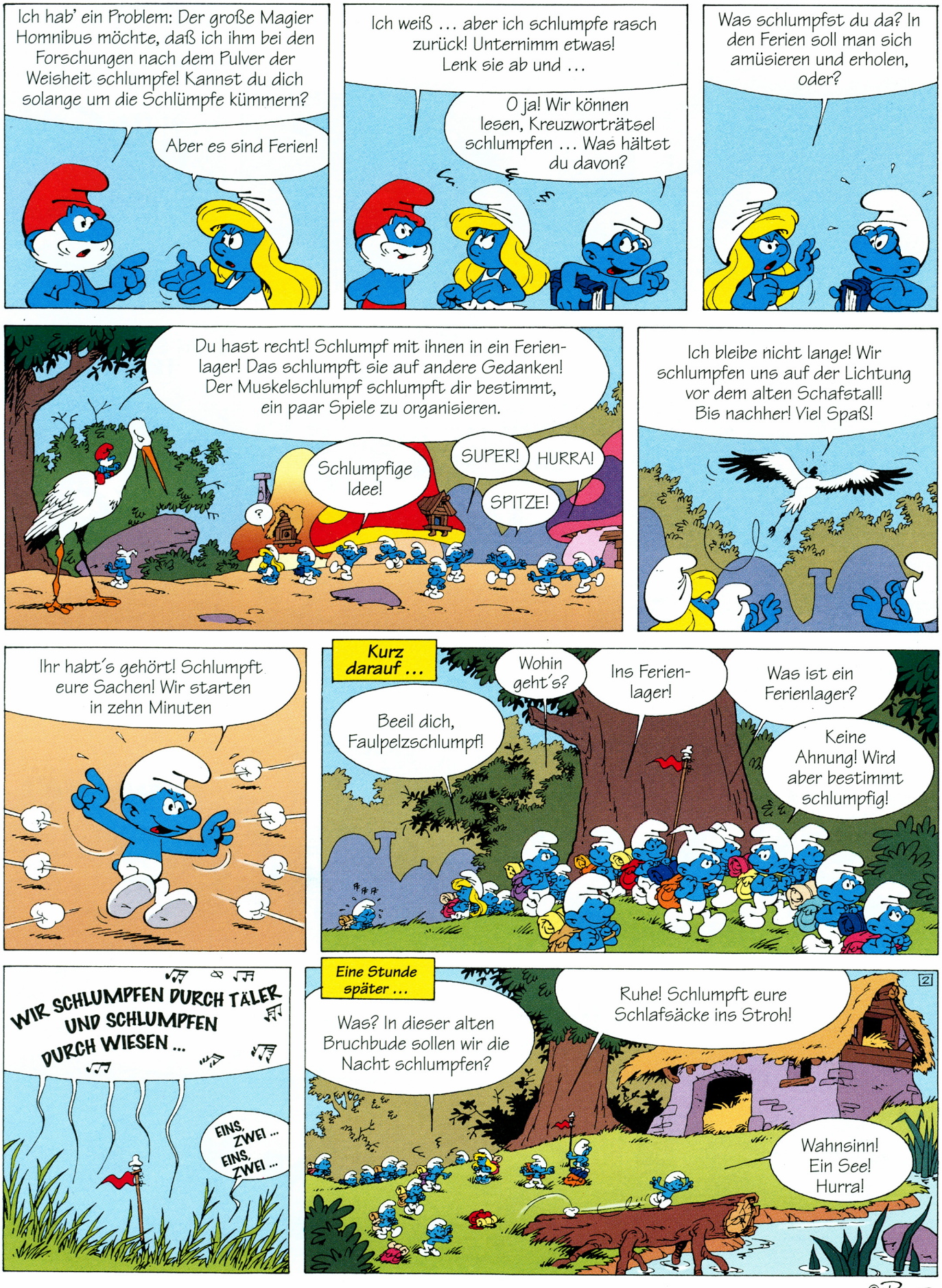
Extra-Gewinnspiel
Wer wird Fußball-Weltmeister 1998? 42

Vorschau/Witze/Impressum 42

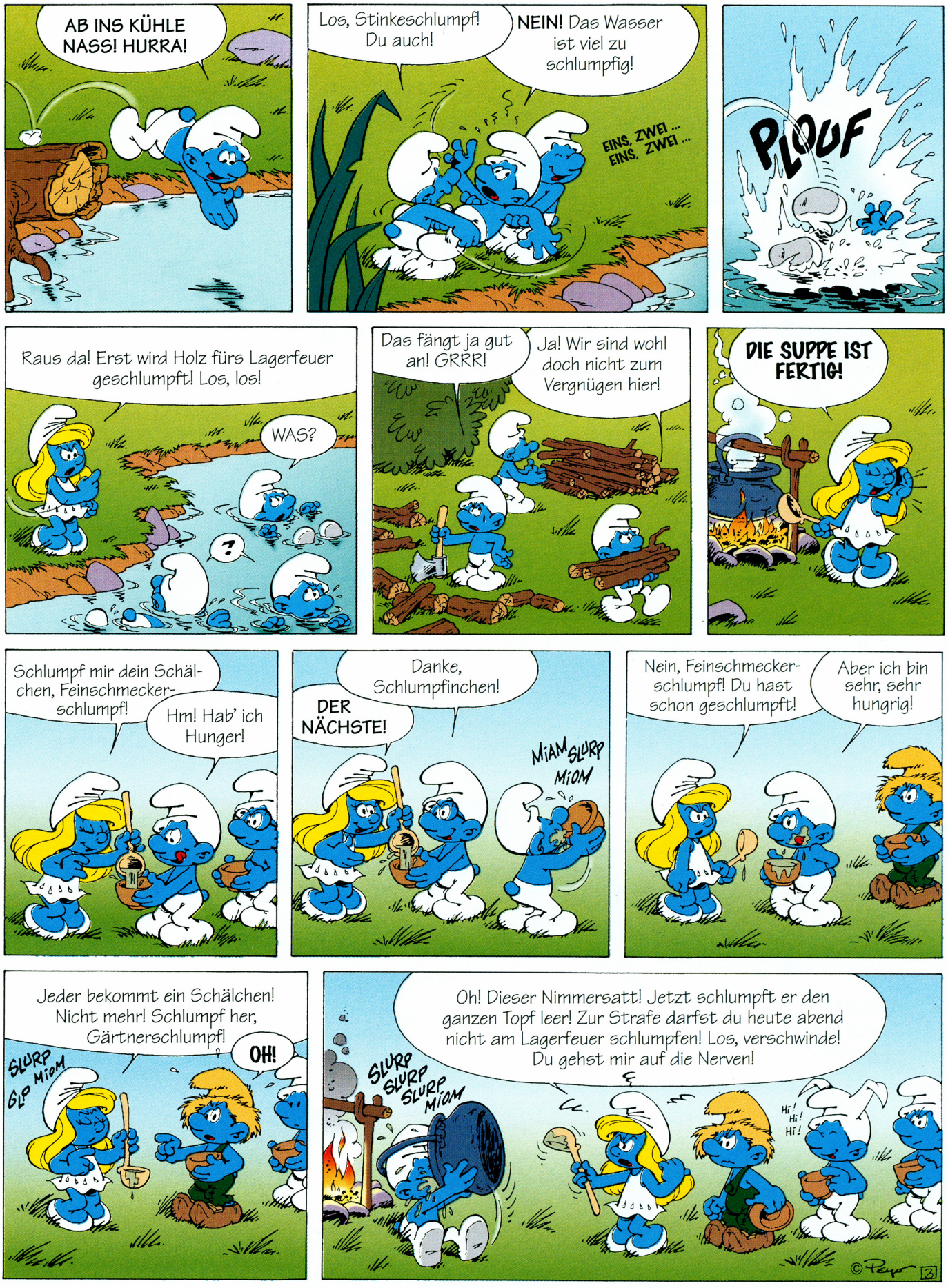
EXTRA:
Spielplan WM 1998 zum Herausnehmen
Großes Schlümpfe-Poster

Schnitzeljagd mit Gurgelhals

©Peyo


Ich hab' ein Problem: Der große Magier Homnibus möchte, daß ich ihm bei den Forschungen nach dem Pulver der Weisheit schlumpfe! Kannst du dich solange um die Schlümpfe kümmern?
Aber es sind Ferien!
Ich weiß ... aber ich schlumpfe rasch zurück! Unternimm etwas! Lenk sie ab und ...
O ja! Wir können lesen, Kreuzworträtsel schlumpfen ... Was hältst du davon?
Was schlumpfst du da? In den Ferien soll man sich amüsieren und erholen, oder?
Du hast recht! Schlumpf mit ihnen in ein Ferienlager! Das schlumpft sie auf andere Gedanken! Der Muskelschlumpf schlumpft dir bestimmt, ein paar Spiele zu organisieren.
Schlumpfige Idee!
SUPER!
HURRA!
SPITZE!
Ich bleibe nicht lange! Wir schlumpfen uns auf der Lichtung vor dem alten Schafstall! Bis nachher! Viel Spaß!
Ihr habt's gehört! Schlumpft eure Sachen! Wir starten in zehn Minuten
Kurz darauf ...
Wohin geht's?
Ins Ferienlager!
Was ist ein Ferienlager?
Beeil dich, Faulpelzschlumpf!
Keine Ahnung! Wird aber bestimmt schlumpfig!
WIR SCHLUMPFEN DURCH TÄLER UND SCHLUMPFEN DURCH WIESEN ...
EINS, ZWEI ... EINS, ZWEI ...
Eine Stunde später ...
Was? In dieser alten Bruchbude sollen wir die Nacht schlumpfen?
Ruhe! Schlumpft eure Schlafsäcke ins Stroh!
2
Wahnsinn! Ein See! Hurra!

©Peyo

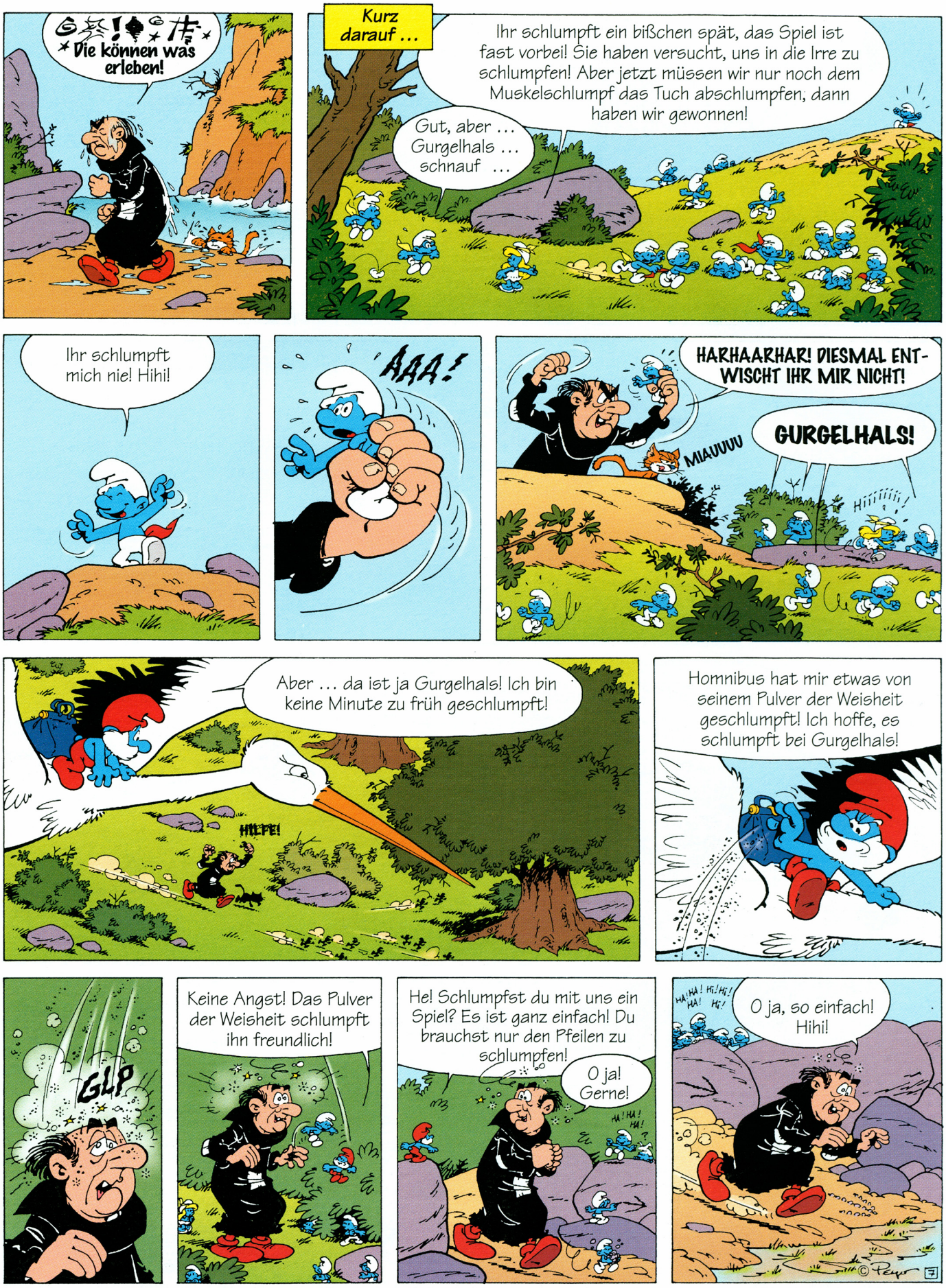

AB INS KÜHLE NASS! HURRA!
Los, Stinkeschlumpf! Du auch!
NEIN! Das Wasser ist viel zu schlumpfig!
EINS, ZWEI ... EINS, ZWEI ...
PLOUF
Raus da! Erst wird Holz fürs Lagerfeuer geschlumpft! Los, los!
WAS?
?
Das fängt ja gut an! GRRR!
Ja! Wir sind wohl doch nicht zum Vergnügen hier!
DIE SUPPE IST FERTIG!
Schlumpf mir dein Schälchen, Feinschmecker-schlumpf!
Hm! Hab' ich Hunger!
Danke, Schlumpfinchen!
DER NÄCHSTE!
MIAM SLURP MIOM
Nein, Feinschmecker-schlumpf! Du hast schon geschlumpft!
Aber ich bin sehr, sehr hungrig!
Jeder bekommt ein Schälchen! Nicht mehr! Schlumpf her, Gärtnerschlumpf!
OH!
SLURP GLP MIOM
Oh! Dieser Nimmersatt! Jetzt schlumpft er den ganzen Topf leer! Zur Strafe darfst du heute abend nicht am Lagerfeuer schlumpfen! Los, verschwinde! Du gehst mir auf die Nerven!
SLURP SLURP SLURP MIOM
Hi! Hi! Hi!
©Peyo 3

Na. hat sie euch auch bestraft?
Nein, ich bin nur sooo müde!
Ich mag kein Lagerfeuer!
YOUPi-YA,YA, YOUPi-YOUPii YAAA...
YOUPi-YA,YA, YOUPi-YOUPii YAAA...
Sollen wir Rätsel schlumpfen? Wer fängt an?
ICH!
Also ... er ist böse, er haßt die Schlümpfe, und er will uns immer schlumpfen! Wer ist das?
GURGELHALS!
Wie habt ihr das geschlumpft?
Zur gleichen Zeit im Wald ...
Überall hab' ich meine Fallen aufgestellt, aber keiner dieser vermaledeiten Schlümpfe ist hineingetappt!
Moment ... wozu dient noch mal dieses Seil? Hm ...
AAHOUUUU
PLAF
Ein Wolf! Schlumpfinchen! Ein Wolf!
Aber nein, das ist bestimmt eine Eule! Es ist schon spät! Wir schlumpfen uns zum Schlafen hin!
Aber ich hab' Angst vor Wölfen!
Was schlumpfen wir morgen?
Wir schlumpfen eine Schnitzeljagd! Schlumpft jetzt!
Was ist eine Schnitzeljagd?
4

© Peyo

Am nächsten Morgen ...
TARIITÄTÄÄ
Ich schlumpf' euch nun die Regeln des Spiels! Die Mannschaft mit den roten Tüchern verschlumpft sich mit dem Muskelschlumpf im Wald. Sie wird Pfeile und Botschaften hinter sich schlumpfen, die uns schlumpfen sollen, das Versteck zu finden!
Die Roten mir nach! Eins, zwei ...
Und wir?
Wir sind die Gelben! Schlumpft die Tücher! Wir lassen den Roten einen kleinen Vorsprung, und dann schlumpfen wir ihnen nach!
Und wenn wir sie geschlumpft haben?
Nun, dann kämpfen wir um die Tücher! Wer zuerst alle Tücher des Gegners geschlumpft hat, gewinnt!
Kurz darauf ...
Hier, der Pfeil! Wir sind auf dem richtigen Weg!
Jetzt kapiere ich!
Und hier, Schlumpfinchen? Da sind zwei Pfeile!
Das ist ja das Spannende an dem Spiel! Man muß den richtigen Weg schlumpfen! Geh nach rechts und schlumpf nach, ob du ein X findest! Das ist das Zeichen für eine versteckte Botschaft! Wir schlumpfen hier lang!
?
Öh ... ist das ein X?
Aber ja, und ich hab' die Nachricht geschlumpft!
BRAVO! IHR SEID AUF DER RICHTIGEN SPUR! WEITER SO!
O nein! Wir müssen Schlumpfinchen einholen! Sie schlumpft in die falsche Richtung!
Warum?
OH! ACHTUNG! GURGELHALS! Schnell! Versteck dich!
Was sind das denn bloß für Pfeile? Wohin führen die? Los, Azrael, such!

Hast du was gefunden, mein treuer Kater?
MIAUUUU!
Ein Zettel! Beim Beelzebub! Die Schrift der Schlümpfe!
BRAVO! IHR SEID AUF DER TIGEN SPUR! WEITER SO!
Verstehe! Eine Schnitzeljagd! HAR! Da spiele ich mit! HARHAR!
Komm, Azrael! Beeilung!
Verschlumpft! Er hat das Spiel durchschaut! Schnell!
Schnell, schnell, wir schlumpfen die Zeichen in die falsche Richtung!
Beeil dich, Dummkopfschlumpf! Heb die Kieselsteine auf! Er schlumpft!
Wo schlumpf' ich sie hin?
HARHARHAR! Wir folgen einfach dem Pfeil!
Hihi! Wir haben ihn auf eine falsche Fährte geschlumpft!
AAAC
MIAOW
PLOUF
PFFFT
TOCK TOCK TOCK
AUAAA!
Reingefallen, Gurgelhals! Hihi!
VERMALEDEITE SCHLÜMPFE!
Komm! Wir suchen die anderen!


Die können was erleben!
Kurz darauf ...
Ihr schlumpft ein bißchen spät, das Spiel ist fast vorbei! Sie haben versucht, uns in die Irre zu schlumpfen! Aber jetzt müssen wir nur noch dem Muskelschlumpf das Tuch abschlumpfen, dann haben wir gewonnen!
Gut, aber ... Gurgelhals ... schnauf ...
Ihr schlumpft mich nie! Hihi!
AAA!
HARHAARHAR! DIESMAL ENTWISCHT IHR MIR NICHT!
MIAUUUU
GURGELHALS!
Hiiiiii
Aber ... da ist ja Gurgelhals! Ich bin keine Minute zu früh geschlumpft!
HILFE!
Homnibus hat mir etwas von seinem Pulver der Weisheit geschlumpft! Ich hoffe, es schlumpft bei Gurgelhals!
GLP
Keine Angst! Das Pulver der Weisheit schlumpft ihn freundlich!
He! Schlumpfst du mit uns ein Spiel? Es ist ganz einfach! Du brauchst nur den Pfeilen zu schlumpfen!
O ja! Gerne!
HA! HA! HA!
HA! HA! HA! HI! HI! HI!
O ja, so einfach! Hihi!
© Peyo

Oh! Ich bin im Morast gelandet! Hihihi!
PLOTSCH

Hi! Hi! Hi!
HA! HA! HA!
Schluß jetzt! Das reicht!
ACHTUNG! Seht mal da oben!

Mit wem spielst du, mein Sohn?
Wer ist das?
Gurgelhals' Mutter!
MAMA!

Raus da, du Dummkopf! Ich suche dich schon überall!
Ich hab' mit den Schlümpfen gespielt! Es sind doch Ferien!

FERIEN?!? Ich habe dein Zeugnis von der Zaubererschule gelesen! Du bist sitzengeblieben! Deine Ferien kannst du dir abschminken! Du wirst büffeln, bis du die Nachprüfung schaffst!

Ab nach Hause, und zwar schleunigst! Ich werde dir deine Flausen schon austreiben, Junge!
Ja, Mama! Aua! Autsch!
PAF
PAF

Ich glaube, jetzt haben wir eine Zeitlang Ruhe vor Gurgelhals! Das sollten wir feiern!

Am Abend ...
Ich freue mich, daß meine kleinen Schlümpfe so schöne Ferien schlumpfen ...
Ich kenne einen, der jetzt überhaupt keinen Spaß hat!
Wen denn?
YOURi-YA,YA, YOURi-YOURi YÄÄÄ...
YOURi-YA,YA, YOURi-YOURi YÄÄÄ...

Wiederhole das Zauberwort, ohne dich zu versprechen, sonst wirst du den Stock spüren! Also: ABRAKADABRA!
Öh ... Aba ... nein ... Ada ... braka??
ENDE

©Peyo

Für Rateschlümpfe und zum Nachmalen

Lösung:

Die Türme B und G

Jetzt auf jeder Tafel

+ MILCH
- KAKAO

kinder
SCHOKOLADE®

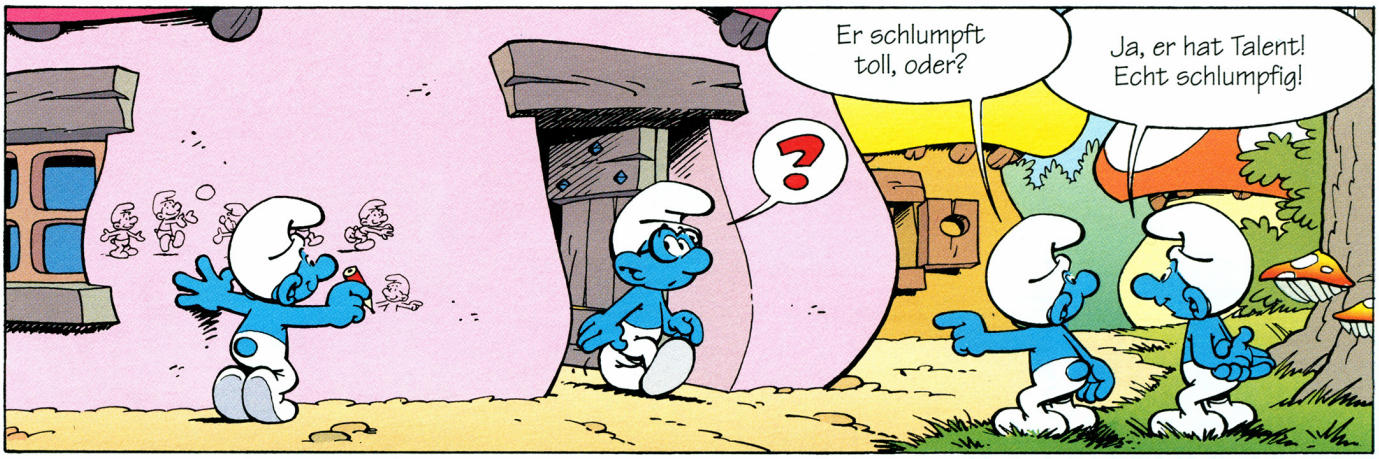
Die große CRAZY CROCO Städte-Tour

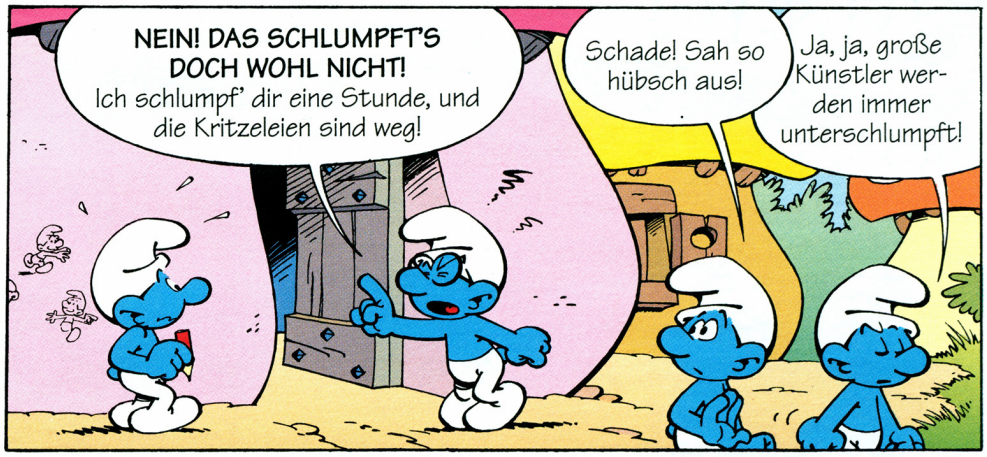
Mit toller Spiel-Drehscheibe!

Viel Spaß mit den
CRAZY CROCOS
in 1 von 6
Weltstädten!

© FERRERO '98

SCHLUMPFEREIEN





Kart-Racing

Gefahr in der Nordkurve

NEU!

Noch mehr tolle Geschichten gibt's jetzt brandheiß im neuen PLAYMOBIL-Sortimentsprospekt! Hol' ihn Dir bei Deinem Spielwarenhändler!!

NEU im Mai

Atemlose Spannung in der Nordkurve der PLAYMOBIL-Kartrennstrecke: Die beiden Favoriten liefern sich noch kurz vor der Zielgeraden ein erbittertes Duell! Da - plötzlich Reifenqietschen, Motoren heulen auf. Die Zuschauer sind wie erstarrt! Gerade noch kann der Fahrer mit der Nummer 25 das Lenkrad herumreißen, um dem drohenden Zusammenstoß auszuweichen! Aber kann er den Sieg jetzt noch erringen?

http://www.playmobil.com

playmobil®

Das deutsche Aufgebot beim WM-Vorbereitungsspiel gegen Saudi-Arabien am 22. Februar 1998. Endstand: 3:0 für Deutschland.

Schlümpfe aktuell

BÜHNE FREI FÜR BERTIS BUBEN

Der Countdown läuft. Zu den großen Favoriten für den Titelgewinn zählt die deutsche Nationalmannschaft, und das nicht nur aufgrund der bisherigen Ergebnisse bei Weltmeisterschaften. In der „ewigen Bestenliste" der FIFA („FIFA" ist das Kürzel für den Weltfußballverband) liegt Deutschland hinter Brasilien auf Rang zwei! Freut euch also auf den 15. Juni, denn dann wird die deutsche Mannschaft in Paris gegen die USA mit dem ersten Gruppenspiel ins WM-Geschehen eingreifen! Trainer Berti Vogts, selbst Weltmeister mit der legendären deutschen Elf von 1974, hat keine leichte Aufgabe: Aus seinem Kader von 40 Klasse-Spielern muß er die ideale Elf zusammenstellen.

Der Reporterschlumpf im Gespräch mit dem Fußballschlumpf, einem erfahrenen Kenner des runden Leders ...

Reporterschlumpf: Wann wurde zum ersten Mal Fußball geschlumpft?

Fußballschlumpf: Genau weiß das niemand! Nachweisbar ist das Fußballspiel seit 2700 v. Chr. in China. Bis zum Zusammenschluß eines ersten Fußballverbandes dauerte es aber noch lange: Das geschah 1863 in England. Und die erste Fußball-WM wurde 1930 in Uruguay ausgetragen.

Reporterschlumpf: Welcher Spieler hat bei Fußball-Weltmeisterschaften die meisten Tore geschossen?

Fußballschlumpf: Das war „Bomber" Gerd Müller von Bayern München. 1970 wurde er mit zehn Treffern Torschützenkönig der WM in Mexico, bei der WM 1974 traf er noch viermal ins Netz.

Oliver Bierhoff, geb.: 01.05.1968, Udinese Calcio

Reporterschlumpf: War Gerd Müller der einzige deutsche Torschützenkönig bei einer Weltmeisterschaft?

Fußballschlumpf: Nein, 1934 führte Edmund Conen die Torschützenliste mit vier Treffern an.

Reporterschlumpf: Was war die torreichste Begegnung bei einer Fußball-Weltmeisterschaft?

Fußballschlumpf: 1954 gewann Österreich mit 7:5 gegen die Schweiz! Das waren zwölf Tore. 11 Tore fielen beim höchsten Sieg, den eine Mannschaft je bei einem WM-Spiel erzielt hat: 1982 gewann Ungarn mit 10:1 gegen El Salvador.

Reporterschlumpf: Gibt es einen Spieler, der öfter als einmal Weltmeister mit seiner Mannschaft wurde?

Fußballschlumpf: Oja! Dem Brasilianer Pele gelang dieses Kunststück sogar dreimal, und zwar 1958, 1962 und 1970!

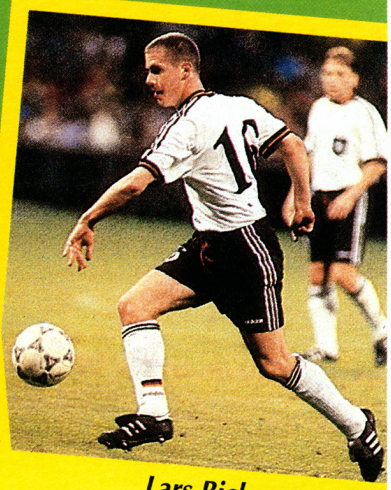
Reporterschlumpf: Wer ist für dich der Favorit der Weltmeisterschaft 1998?

Fußballschlumpf: Deutschland! Aber es sind

Jürgen Klinsmann, geb.: 30.07.1964, Tottenham Hotspur

viele starke Mannschaften in Frankreich dabei, z.B. der aktuelle Weltmeister Brasilien! Die Brasilianer haben schon einmal ihren Titel verteidigt! Das war 1962. In der Brasilianischen Nationalmannschaft kickt auch Ronaldo, der zur Zeit teuerste Spieler der Welt, der beim italienischen Fußballclub Inter Mailand unter Vertrag steht.

Andy Möller, geb.: 12.09.1967, Borussia Dortmund



Lars Ricken geb.: 10.07.1976, Borussia Dortmund

Die bisherigen Fußball-Weltmeister

1930 Uruguay
(Ausrichter: Uruguay; Finale: Uruguay -Argentinien 4:2)

1934 Italien
(Ausrichter: Italien; Finale: Italien - Tschechoslowakei 2:1)

1938 Italien
(Ausrichter: Frankreich; Finale: Italien - Ungarn 4:2)

1950 Uruguay
(Ausrichter: Brasilien; Finale: Uruguay - Brasilien 3:1)

1954 Deutschland
(Ausrichter: Schweiz; Finale: Deutschland - Ungarn 3:2)

1958 Brasilien
(Ausrichter: Schweden; Finale: Brasilien - Schweden 5:2)

1962 Brasilien
(Ausrichter: Chile; Finale: Brasilien - Tschechoslowakei 3:1)

1966 England
(Ausrichter: England; Finale: England - Deutschland 4:2)

1970 Brasilien
(Ausrichter: Mexico; Finale: Brasilien - Italien 4:1)

1974 Deutschland
(Ausrichter: Deutschland; Finale: Deutschland - Niederlande 2:1)

1978 Argentinien
(Ausrichter: Argentinien; Finale: Argentinien - Niederlande 3:1)

1982 Italien
(Ausrichter: Spanien; Finale: Italien - Deutschland 3:1)

1986 Argentinien
(Ausrichter: Mexico; Finale: Argentinien - Deutschland 3:2)

1990 Deutschland
(Ausrichter: Italien; Finale: Deutschland - Argentinien 1:0)

1994 Brasilien
(Ausrichter: USA; Finale: Brasilien - Italien 3:2)

1998 ? (Ausrichter: Frankreich;) Mit eurem Tip könnt ihr gewinnen; mehr erfahrt ihr auf S. 42

Fotos: BONGARTS, Marcus Brandt, Mark Sandten, Andreas Rentz

Willkommen in der Zauberwelt von

FERNGULLY 2

Die Magische Rettung

Der mutige Pips

Die zauberhafte Christa

Fliegt mit Christa, Pips, der verrückten Fledermaus Batty Koda und den coolen Beatle Boys durch den magischen Elfenwald von FernGully und besteht mit ihnen ihr neues, spannendes Abenteuer, bei dem es gilt, die Tierbabies des Regenwaldes aus der Gewalt von geldgierigen Wilderern zu befreien.

Die furchtlosen Beatle Boys

Die verrückte Fledermaus Batty Koda

Das alles erlebt Ihr ab 20. Mai auf Video

CBS FOX VIDEO

CBS™ is a trademark of CBS Inc. used under license. © 1998 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "Twentieth Century Fox", "Fox", and their associated logos are the property of Twentieth Century Fox Film Corporation and are used under license.

20th CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT

Schlumpfinchen und der goldene Teppichorden

Es waren einmal ein paar Schlümpfe, die auf einer Wiese in der Nähe des Dorfes Fußball spielten. Der Ball rollte hin und her, und als der Muskelschlumpf gerade zu einem Torschuß ansetzte, wurde das ganze Spielfeld in einen dunklen Schatten getaucht ...

Alle zogen instinktiv den Kopf ein, in der Furcht vor dem Angriff eines Raubvogels. Der drohende Schatten hatte jedoch überhaupt nicht die Form eines Vogels, senkte sich aber in großen Kreisbewegungen immer schneller auf sie herab. Die Schlümpfe brachten sich in Sicherheit. Und dann wurden sie Zeuge der harten Landung eines fliegenden Teppichs. Sein Passagier, der einen Bart und einen Turban trug, stürzte durch den Aufprall zu Boden und überschlug sich im Gras.
„Wer ... wer bist du?" fragten die Schlümpfe erstaunt.
„Und ... und wer seid ihr?" entgegnete der Mann genauso überrascht.
Nun klärte sich bald alles auf. Der Fremde nannte sich Salabim. Er war der Prinz eines sehr fernen Reiches im Morgenland. Sein Wesir, ein großer Magier, hatte ihm den fliegenden Teppich für eine streng geheime diplomatische Mission geliehen. Seinen Auftrag hatte er ausgeführt. Nun war er auf dem Weg zurück nach Hause. Aber seit kurzem zeigte sein treuer Teppich Zeichen der Schwäche. Deswegen hatte er diese Zwischenlandung hingelegt und verweigerte nun jeden Befehl. Salabim versuchte alle magischen Formeln, die er kannte, aber sein Teppich reagierte nur noch mit schwachen Zuckungen.
„Das ist schrecklich!" jammerte der Prinz. „Zu Fuß komme ich nie wieder nach Hause!"
Natürlich war der Große Schlumpf bereit, ihm zu helfen. Er schaute gleich in all seinen Zauberbüchern nach. Aber an keiner Stelle fand er einen Hinweis zur Heilung eines fliegenden Teppichs. „Ich werde mich an den Magier Homnibus wenden", entschied er. „Sein Wissen ist ohnegleichen!"
So begab sich der Große Schlumpf zu seinem berühmten Kollegen.
„Tja", sagte Homnibus, „ich kenne mich ein wenig mit fliegenden Hexenbesen aus, aber nicht mit fliegenden Teppichen. Ich werde versuchen, über Intermag ein paar Infos zu bekommen. Intermag ist ein telepathisches Netz, das mir erlaubt, über meine Kristallkugel Informationen mit meinen Kollegen auszutauschen. Ich schicke mal eine Anfrage los!"
Der Große Schlumpf übte sich ein paar Tage lang in Geduld, dann stattete er Homnibus einen weiteren Besuch ab. Er traf ihn in übler Laune an.
„Ich hab' nichts Brauchbares über fliegende Teppiche erfahren", brummte der Magier. „Dafür jagen sie nur jede Menge nutzlosen Quatsch ins Netz! Ich glaub', Intermag ist einfach noch nicht der Weisheit letzter Schluß!"
Diese Nachricht stürzte Salabim in tiefe Hoffnungslosigkeit. Aber inzwischen hatte sich Schlumpfinchen des Teppichs angenommen. Sie hatte einen losen Faden entdeckt und einen kleinen Riß, den sie stopfen wollte. Der Teppich erzitterte, als sie zum ersten Mal mit der spitzen Nadel zustach. Aber dann beruhigte er sich und ließ sie ihre Arbeit verrichten.
Als Schlumpfinchen fertig war, schüttelte sich der Teppich ein wenig, dann hob er sich langsam und setzte — zur Überraschung aller — zu einem Flug über das Schlumpfdorf an.
„Er ist wieder gesund!" rief Salabim mit Tränen in den Augen. Das war es, was ihm das Fliegen so schwer gemacht hat: ein kleiner lockerer Faden.
„Ja, ja", meinte der Bastelschlumpf. „Manchmal kann eine Kleinigkeit zu einer großen Katastrophe schlumpfen!"
So konnte der Prinz endlich seine Heimreise fortsetzen. Und vor seinem Abflug zeichnete er das Schlumpfinchen für ihre großen Verdienste tief bewegt mit dem goldenen Teppichorden seines Landes aus!

Software zu gewinnen!

Hallo Compi-Fans!

Auch wir Schlümpfe haben uns endlich in die spannende Computerwelt gewagt. Jetzt gibt es tolle Ideen speziell für uns und alle Schlumpf-Fans. Auf dieser Seite kannst du dir mal ansehen, was es so alles gibt. Und nun kommt der Knaller: Eines der schlumpfigen Spiele kann schon bald dir gehören. Löse einfach das Rätsel auf dieser Seite und schick uns die Lösung. Wir Schlümpfe wünschen dir viel Glück!

20x

Kreativspiel für Kinder ab acht Jahren

DRUCKSTUDIO

Mit dem Druckstudio kann jeder Schlumpf Einladungen, Glückwunschkarten und Urkunden machen. Mit vielen bunten Bildern – ganz einfach.

20x

Spiel für Kinder ab sechs Jahren

TELETRANS-PORTIERSCHLUMPF

Gurgelhals hält Schlumpfinchen gefangen. Du kannst der Held sein, der sie befreit. Und besonders schlumpfig: Das kannst du zusammen mit deiner ganzen Familie spielen.

20x

Vorschul-Lernspiel

FARBEN UND FORMEN

Hier findest du ein spannendes Puzzle, Farben und Formen, die es zu sortieren gilt, einenSchabernackclown und viele leuchtende Sterne, die die Schlümpfe entdecken und zuordnen.

20x

Spiel für Kinder ab sechs Jahren

SCHLUMPFE SICH WER KANN

Gurgelhals hat drei von unseren Freunden entführt. Deshalb müssen wir Berge und Bäche und eine ganze Menge anderer Hindernisse überwinden. Zum Glück hilft unser Freund, der Storch, mit, die drei zu befreien.

20x

Vorschul-Lernspiel

MERKEN UND KOMBINIEREN

In der Überraschungskiste sind rote Äpfel, verzauberte Erbsen, zwitschernde Waldvögel und eine ganze Menge knifflige Aufgaben.

10x

Außerdem gibt es

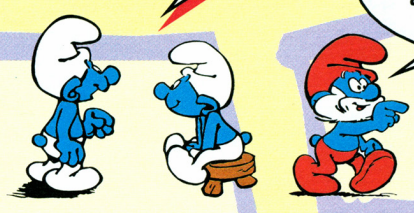
SCHLUMPFIGE MUSIK-CD

„Irre galaktisch Vol. 6" von EMI mit 18 Schlumpfliedern für gute Laune.

Und die Preisfrage lautet:

Wie heißt der Besucher der Schlümpfe, der mit dem Teppich kam?

Die Antwort findest du in diesem Heft.



Natürlich kannst du alle Produkte auch bei deinem Software-Händler für ca. 39 DM kaufen.

Mit etwas Glück gehört einer dieser Preise bald schon dir! Mitmachen ist ganz einfach! Löse das Rätsel, schreibe das Lösungswort auf eine Postkarte und schick sie an:

Die Schlümpfe
Stichwort: „Software"
BASTEI-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

ACHTUNG: Den Absender nicht vergessen!
Und trage bitte auch dein Alter ein.

Jeder kann sich an diesem Preisausschreiben beteiligen, nur nicht die Mitarbeiter des Bastei-Verlags und deren Angehörige. Die Teilnahme ist nicht an den Kauf eines Schlümpfe-Heftes gebunden. Gehen mehr richtige Lösungen ein, als es Preise zu gewinnen gibt, so entscheidet das Los. Eine Barauszahlung ist ausgeschlossen, ebenso der Rechtsweg.

ACHTUNG! Einsendeschluß ist der 15. 6. 1998

FUSSBALL WM 98

Begegnungen, Spielorte, Anstoßzeiten.

Die Termine:

Gruppe A

Datum	Ort	Anstoß			Tip	Ergebnis
10.06.	Saint-Denis	17 Uhr 30	Brasilien	– Schottland	__:__	__:__
	Montpellier	21 Uhr	Marokko	– Norwegen	__:__	__:__
16.06.	Bordeaux	17 Uhr 30	Schottland	– Norwegen	__:__	__:__
	Nantes	21 Uhr	Brasilien	– Marokko	__:__	__:__
23.06.	Saint-Etienne	21 Uhr	Schottland	– Marokko	__:__	__:__
	Marseille	21 Uhr	Brasilien	– Norwegen	__:__	__:__

Gruppe B

Datum	Ort	Anstoß			Tip	Ergebnis
11.06.	Bordeaux	17 Uhr 30	Italien	– Chile	__:__	__:__
	Toulouse	21 Uhr	Kamerun	– Österreich	__:__	__:__
17.06.	Saint-Etienne	17 Uhr 30	Chile	– Österreich	__:__	__:__
	Montpellier	21 Uhr	Italien	– Kamerun	__:__	__:__
23.06.	Saint-Denis	16 Uhr	Italien	– Österreich	__:__	__:__
	Nantes	16 Uhr	Chile	– Kamerun	__:__	__:__

Gruppe C

Datum	Ort	Anstoß			Tip	Ergebnis
12.06.	Lens	17 Uhr 30	Saudi-Arabien	– Dänemark	__:__	__:__
	Marseille	21 Uhr	Frankreich	– Südafrika	__:__	__:__
18.06.	Toulouse	17 Uhr 30	Südafrika	– Dänemark	__:__	__:__
	Saint-Denis	21 Uhr	Frankreich	– Saudi-Arabien	__:__	__:__
24.06.	Lyon	16 Uhr	Frankreich	– Dänemark	__:__	__:__
	Bordeaux	16 Uhr	Südafrika	– Saudi-Arabien	__:__	__:__

Gruppe D

Datum	Ort	Anstoß			Tip	Ergebnis
12.06.	Montpellier	14 Uhr 30	Paraguay	– Bulgarien	__:__	__:__
13.06.	Nantes	14 Uhr 30	Spanien	– Nigeria	__:__	__:__
19.06.	Paris	17 Uhr 30	Nigeria	– Bulgarien	__:__	__:__
	Saint-Etienne	21 Uhr	Spanien	– Paraguay	__:__	__:__
24.06.	Lens	21 Uhr	Spanien	– Bulgarien	__:__	__:__
	Toulouse	21 Uhr	Nigeria	– Paraguay	__:__	__:__

Gruppe E

Datum	Ort	Anstoß			Tip	Ergebnis
13.06.	Lyon	17 Uhr 30	Südkorea	– Mexiko	__:__	__:__
	Saint-Denis	21 Uhr	Niederlande	– Belgien	__:__	__:__
20.06.	Bordeaux	17 Uhr 30	Belgien	– Mexiko	__:__	__:__
	Marseille	21 Uhr	Niederlande	– Südkorea	__:__	__:__
25.06.	Paris	16 Uhr	Belgien	– Südkorea	__:__	__:__
	Saint-Etienne	16 Uhr	Niederlande	– Mexiko	__:__	__:__

Gruppe F

Datum	Ort	Anstoß			Tip	Ergebnis
14.06.	Saint-Etienne	17 Uhr 30	Jugoslawien	– Iran	__:__	__:__
15.06.	Paris	21 Uhr	Deutschland	– USA	__:__	__:__
21.06.	Lens	14 Uhr 30	Deutschland	– Jugoslawien	__:__	__:__
	Lyon	21 Uhr	USA	– Iran	__:__	__:__
25.06.	Montpellier	21 Uhr	Deutschland	– Iran	__:__	__:__
	Nantes	21 Uhr	USA	– Jugoslawien	__:__	__:__

Gruppe G

Datum	Ort	Anstoß			Tip	Ergebnis
15.06.	Marseille	14 Uhr 30	England	– Tunesien	__:__	__:__
	Lyon	17 Uhr 30	Rumänien	– Kolumbien	__:__	__:__
22.06.	Montpellier	17 Uhr 30	Kolumbien	– Tunesien	__:__	__:__
	Toulouse	21Uhr	Rumänien	– England	__:__	__:__
26.06.	Saint-Denis	21 Uhr	Rumänien	– Tunesien	__:__	__:__
	Lens	21 Uhr	Kolumbien	– England	__:__	__:__

Gruppe H

Datum	Ort	Anstoß			Tip	Ergebnis
14.06.	Toulouse	14 Uhr 30	Argentinien	– Japan	__:__	__:__
	Lens	21 Uhr	Jamaika	– Kroatien	__:__	__:__
20.06.	Nantes	14 Uhr 30	Japan	– Kroatien	__:__	__:__
21.06.	Paris	17 Uhr 30	Jamaika	– Argentinien	__:__	__:__
26.06.	Lyon	16 Uhr	Japan	– Jamaika	__:__	__:__
	Bordeaux	16 Uhr	Argentinien	– Kroatien	__:__	__:__

Abschlußtabellen Gruppenspiele

Die Schlümpfe
BASTEI
Jugend
?
© Peyo

Gruppe A

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Gruppe B

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Gruppe C

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Gruppe D

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Gruppe E

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Gruppe F

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Gruppe G

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Gruppe H

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Achtelfinale

Datum	Ort	Anstoß		Tip	Ergebnis
27.06.	Marseille (SPIEL 1)	16 Uhr 30	_____ (1. Gruppe B) – _____ (2. Gruppe A)	__:__	__:__
	Paris (SPIEL 2)	21 Uhr	_____ (1. Gruppe A) – _____ (2. Gruppe B)	__:__	__:__
28.06.	Lens (SPIEL 3)	16 Uhr 30	_____ (1. Gruppe C) – _____ (2. Gruppe D)	__:__	__:__
	Saint-Denis (SPIEL 4)	21 Uhr	_____ (1. Gruppe D) – _____ (2. Gruppe C)	__:__	__:__
29.06.	Montpellier (SPIEL 5)	16 Uhr 30	_____ (1. Gruppe F) – _____ (2. Gruppe E)	__:__	__:__
	Toulouse (SPIEL 6)	21 Uhr	_____ (1. Gruppe E) – _____ (2. Gruppe F)	__:__	__:__
30.06.	Bordeaux (SPIEL 7)	16 Uhr 30	_____ (1. Gruppe G) – _____ (2. Gruppe H)	__:__	__:__
	Saint-Etienne (SPIEL 8)	21 Uhr	_____ (1. Gruppe H) – _____ (2. Gruppe G)	__:__	__:__

Viertelfinale

Datum	Ort	Anstoß		Tip	Ergebnis
03.07.	Saint-Denis (SPIEL A)	16 Uhr 30	_____ (Sieger Sp. 1) – _____ (Sieger Sp. 3)	__:__	__:__
	Nantes (SPIEL B)	21 Uhr	_____ (Sieger Sp. 2) – _____ (Sieger Sp. 4)	__:__	__:__
04.07.	Marseille (SPIEL C)	16 Uhr 30	_____ (Sieger Sp. 6) – _____ (Sieger Sp. 8)	__:__	__:__
	Lyon (SPIEL D)	21 Uhr	_____ (Sieger Sp. 5) – _____ (Sieger Sp. 7)	__:__	__:__

Halbfinale

Datum	Ort	Anstoß		Tip	Ergebnis
07.07.	Marseille (HALBFINALE 1)	21 Uhr	_____ (Sieger Sp. B) – _____ (Sieger Sp. C)	__:__	__:__
08.07.	Saint-Denis (HALBFINALE 2)	21 Uhr	_____ (Sieger Sp. A) – _____ (Sieger Sp. D)	__:__	__:__

Spiel um den dritten Platz

Datum	Ort	Anstoß		Tip	Ergebnis
11.07.	Paris	21 Uhr	_____ (Verl. Halbf. 1) – _____ (Verl. Halbf. 2)	__:__	__:__

Endspiel

Datum	Ort	Anstoß		Tip	Ergebnis
12.07.	Saint-Denis	21 Uhr	_____ (Gew. Halbf. 1) – _____ (Gew. Halbf. 2)	__:__	__:__

Alle Angaben ohne Gewähr

Foto: BONGARTS

Hallo, Fans! Ich bin Footix, das Maskottchen der Fußball-WM 1998. Weshalb ausgerechnet ich als Hahn für diese wichtige Aufgabe ausgewählt worden bin, lest auf Seite 36. Da erfahrt ihr auch einiges über meine Freundinnen und Freunde vom Hühnerhof.

Jetzt kommst Du ins Spiel!

zur WM '98

Fußball Mini Match

Ob zu Hause oder unterwegs – mit den starken Mini Matches von nutella kannst Du zeigen, was Du drauf hast.

Also, los geht's!

1 von 4 Spielen in jedem Deckel

QUIZ - MATCH

KARTEN - MATCH

DRIBBEL - MATCH

TORSCHUSS - MATCH

nutella aufs Brot.
Da hast Du was drauf.

Für Bastelschlümpfe

Bunte Blumen

**Das funktioniert tatsächlich:
Du kannst Pflanzen eine andere Farbe geben,
ohne sie mit Farbe anzumalen!**

Wir gießen zunächst etwas blaue oder rote Tinte in ein Glas Wasser (A). Anschließend stellen wir einen Zweig Sellerie in das Glas (B). Und nun brauchen wir nur ein paar Stunden zu warten (C).

Das Wunder ist geschehen: Der Sellerie hat die gleiche Farbe wie das gefärbte Wasser! Was ist passiert? Es genügt, den Stengel etwas einzuschneiden, um zu sehen, daß das Wasser durch die Adern des Selleries aufgenommen wurde. Du kannst das Experiment mit zwei Gläsern wiederholen, die du mit unterschiedlich gefärbtem Wasser füllst. Schneide den Stengel auf und stelle je einen Teil, wie in (D) gezeigt, in eines der beiden Gläser. Du erhältst dann eine zweifarbige Blume!

NEU

Joe Freeman

Das Abenteuer kann beginnen!

5928
DOPPELDECKER
mit Mr. Hates.
Ab 6 Jahren.

5988
DER SCHATZ DES PHARAONENTEMPELS
mit „magischem" Rubin, Falltür, Steinschlagmechanismus, Mumie, Krokodilswächter, Heißluftballon, Wüsten-LKW, Abenteurern und Räuber. Ab 8 Jahren.

5938
DAS GRAB DES ANUBIS
mit Geheimkammer, Joe Freeman, Bandit Sly Boots und Skelett. Mit spannendem Hörspiel-Abenteuer. Ab 6 Jahren.

HIER KOMMT JOE FREEMAN.

5918
EXPEDITIONS-MOBIL
mit Joe Freeman und Überlebensausrüstung.
Ab 5 Jahren.

ER HAT NUR EIN ZIEL:
Er will das Geheimnis um den Schatz des Pharaonentempels lüften und den kostbaren roten Rubin vor dem skrupellosen Banditen Mr. Hates und seinem Kumpan Sly Boots finden.

Willst du den mutigen Abenteurer und seine Freunde begleiten?

DOCH GIB ACHT!
In der neuen LEGO Abenteuerwelt lauern viele Gefahren ...

5978
DAS GEHEIMNIS DER SPHINX
mit Grabkammer, Mumie, Pharaonenschatz, Expeditionsmobil, Zelt, Abenteurern und Banditen. Ab 8 Jahren.

LEGO SYSTEM

http://www.LEGO.de

© 1998. LEGO GmbH, Hohenwestedt. ® LEGO ist eingetragenes Warenzeichen. Motiv AD.

Schlumpfinchens Postseite

Liebe Freundinnen und Freunde!

Diese Seite ist eure Seite! Denn ihr malt nicht nur schlumpfige Bilder, sondern schreibt auch so tolle Gedichte – die müssen einfach alle sehen!
Macht weiter so!
Hier unsere Anschrift:

Die Schlümpfe
Schlumpfinchens Postseite
Bastei-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

Schlumpf-Fan sucht Schlumpf-Fan

Carolin Perleberg *(11)*
Schulweg 8
39418 Neundorf
Hobbys: Tic Tac Toe, Inliner, Faulenzen, Schwimmen, Karneval, Lesen, Zeichnen

P. Pirasanth *(11)*
Nickelstr. 42
52249 Eschweiler
Tel.: 02403/10145
Hobbys: Fußballspielen, Schlümpfe-Hefte sammeln, Computer-Spiele, Fahrradfahren. Sucht einen Brieffreund

Rico Kirsten *(10)*
c/Jaime 7 No. 2c
07181 Palmanova
Mallorca
Spanien
Hobbys: Fahrradfahren, Lesen, Schwimmen, Musik

Sandra Kaczor
Habermannstr. 2
21031 Hamburg

Ein Schlumpf-Gedicht

Mit seinen Geschenken weltbekannt,
der Überraschungsschlumpf
hält's in der Hand.
Schlumpfinchen hat es nicht erkannt,
nimmt's mit Freude dankend an.
Doch dann macht es bumm,
und die Bombe fliegt herum.
Schlumpfinchen ärgert sich zu recht
über diesen schlechten Gag!

Janine Rieth (10), Bünaustr. 33, 01159 Dresden!

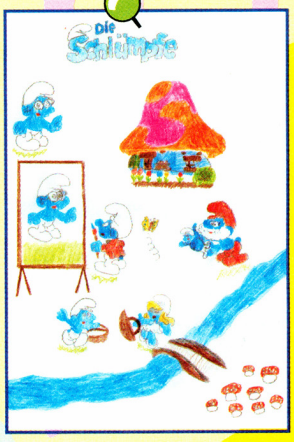
MALECKE

„Hundejagd"
von Nico Huber (7),
Carl-Zuckmayer-Str.29,
68169 Mannheim

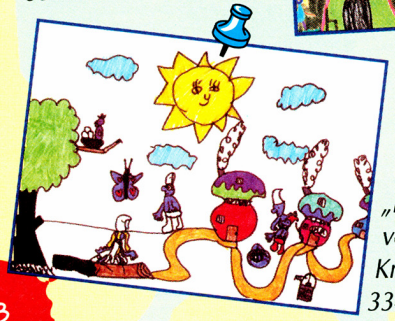
„Schlumpferein" von
Andrej Dolgow (11),
Von Stuben Straße 14,
87634 Obergünzburg

„Das Meisterwerk" von
Lara Armann (9), Kattreinstr. 18,
64295 Darmstadt

„Das Königsschloß" von
Sandra Schnetzler (7),
Im Baumgarten 5,
5082 Kaisten, Schweiz



von Marcus Rutkowski (9),
Sandkoppel 10,
24768 Rendsburg



„Im Schlumpfgarten"
von Caroline Drepper (6),
Kneppers Gässchen 4
33428 Harsewinkel

„Am Gartenzaun"
von Maria Klokow (6),
Albert-Einstein-Str. 73,
17358 Torgelow

Schwarzkopf
HauptSache schönes Haar.

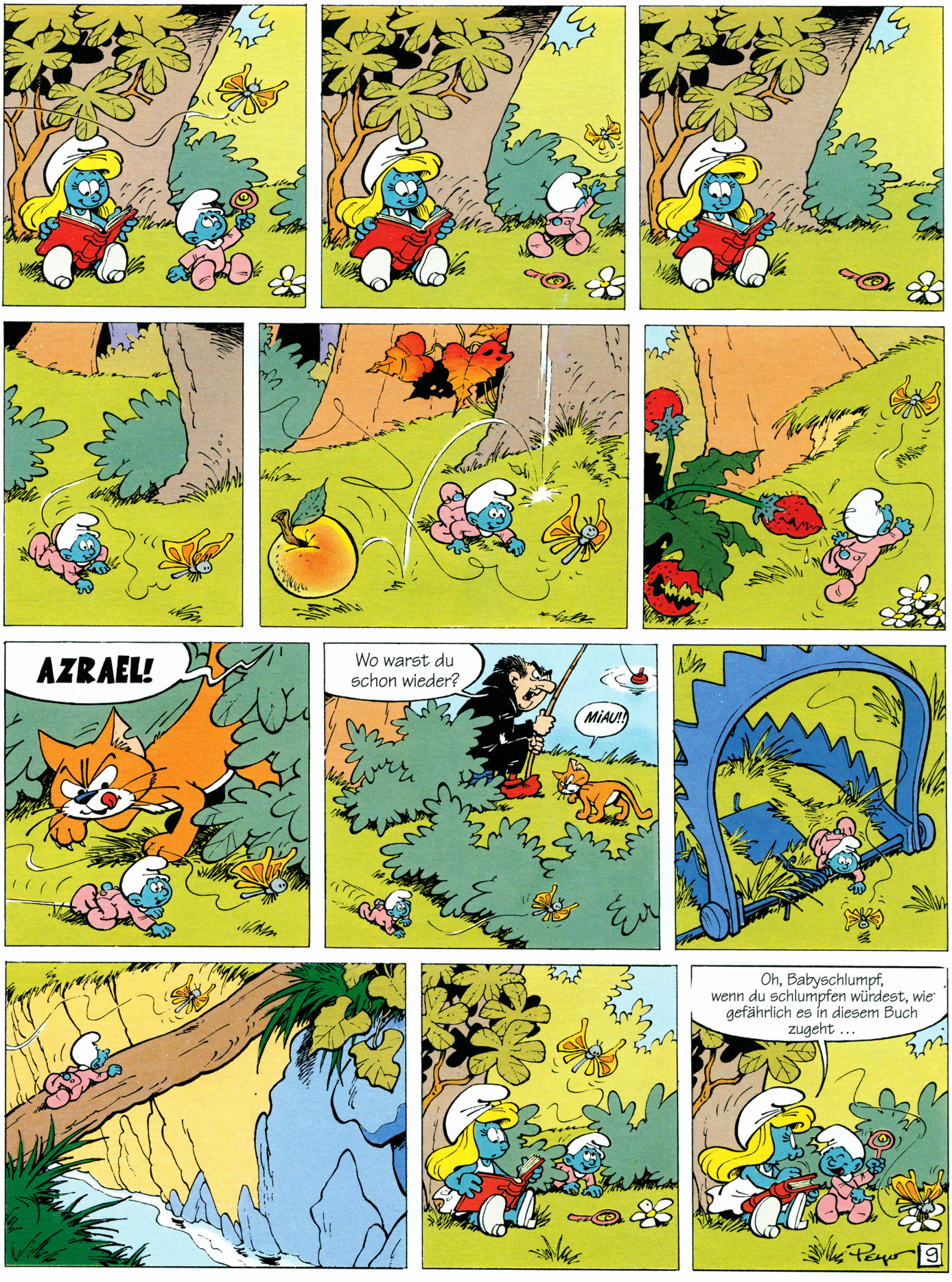
DIE NEUEN HITS VON SCHAUMA KIDS.

Cola Duft | Erdbeer Duft | Aprikosen Duft | Bubble Gum Duft

schauma Kids

Kräftigt und pflegt Kinderhaar bis in die Spitzen

SCHLUMPFEREIEN



PHANTASIALAND • Berggeiststraße 31-41 • 50321 Brühl bei Köln • Vom 01. April bis 31. Oktober 1998 täglich von 9.00 - 18.00 Uhr geöffnet • Verlängerte Öffnungszeiten in den Monaten Juli und August • Leicht zu erreichen über die BAB 553 - AS 2 • Direkt an der L 194 gelegen • Infotelefon 0 22 32 - 36 200 • http://www.phantasialand.de

Der Zwilling des Zauberers

Hast du geschlumpft, wie höflich er war?
Das ist nicht normal! Folg mir, Schlumpfi, ich muß schlumpfen, was er im Schilde führt!
HALLO! IST DA JEMAND?
TOCK TOCK TOCK
?
Wer bist du? Was willst du?
Ich möchte wissen, wo Gurgelhals wohnt! Man hat mir gesagt ...
Gurgelhals? Das bin ich!
Kuckuck! Na, erkennst du mich?
OH!
SLAM
?
Was für ein Horrortyp! Häßlich wie die Nacht! Bei dem Anblick bekomme sogar ich Angst!
Ich bin es, Schmurgelhals, dein Zwillingsbruder! Mach auf, Bruderherz!
!
TOCK TOCK TOCK
?
Schmurgelhals? Mein Bruder? Bist du's wirklich?
Aber ja! Ich wollte dich besuchen! Es ist schon so lange her ...
Schmurgelhals, mein Zwillingsbruder! Wie hast du dich verändert ...
Du aber auch, weißt du ...
Du scheinst ein großer Zauberer zu sein! Bist du zufrieden mit deinem Job?
NEIN, NEIN, NEIN! Weil es mir noch nicht gelungen ist, auch nur einen einzigen Schlumpf zu fangen! Diese elenden blauen Wichtel! Vermaledeite Zwerge! Ich rase vor Wut, wenn ich nur an sie denke!
SNIF
© Peyo
2
Blaue Zwerge? Sie wirken aber eher furchtsam!
Es sind Ungeheuer, ruchlos und rücksichtslos! Ständig machen sie sich über mich lustig!

Na, reg dich doch nicht auf!
KLAPPE, du Schande der Familie! Du bist nur ein Dichter, ein Träumer, ein absolutes Weichei!
BOM
Ehe ich's vergesse, ich hab' ein Geschenk für dich!
Ein Geschenk?
?
Das ist ein Holzbub! Er ist magisch! Du hast EINEN Wunsch frei, den er dir sofort erfüllt!
EINEN WUNSCH?
Nur einen? Ich hab' einen!
ICH WILL, DASS ER DAS DORF DER SCHLÜMPFE FINDET! HARHARHAR!
Oje! Das wird eng!
Ich glaube, das ist keine gute Idee!
DOCH! Guck, er hat's kapiert! Nimm den Käscher und komm mit!
Aber ...
Dein Kerlchen ist wunderbar! Hat schon zwei Schlümpfe aufgespürt! Wir fangen sie ein! HARHARHAR!
Lauf, Schlumpfi!
Wir trennen uns, um die Spur zu verschlumpfen! Du da lang, Schlumpfi! Ich laufe hier lang!
Verstanden!
Die Spur teilt sich! Sieh da nach! Ich folge dem Holzbub!
!
!
BUHUU! Ich hab' Angst!
SNIF!
SCHLUCK! Huiiiii!
©Peyo
3

Hab keine Angst! Ich bin Schmurgelhals, der Bruder von Gurgelhals! Und nicht so garstig wie er!
Ich glaube dir, aber wie kann man verhindern, daß der kleine Holzbub unser Dorf schlumpft?
Tja, das gute Männchen wird seinen Auftrag erfüllen ... Aber man könnte verhindern, daß Gurgelhals ihm folgt!
Wie denn?
Diese Zauberflöte kann die Bewegungen des Holzbubs beschleunigen! Und zwar so rasant, daß Gurgelhals ihn nie einholt!
TURLUFLUUU
Toll! Ich schlumpfe den anderen Bescheid!
In diesem Moment ...
TURLUFLU TUUUU
?
HE! WARTE AUF MICH, DU HAMPELMANN!
Wo steckt er nur?
O NEIN! Ich hab' mich im Schlumpfwald verirrt!
Am Abend ...
Gott sei Dank, endlich zu Hause ... dieser dämliche Holzkerl! Grummel, grummel ...
Oh! Mein Bruder ist weg! Eine Nachricht?
Du wirst die Schlümpfe niemals fangen, so wie ich ein Dichter bin und bleibe! Laß deshalb deinen Kopf nicht hängen! Du hörst von mir! Ich schreibe!
DIESER IDIOT KAPIERT NIE WAS!
Zur gleichen Zeit ...
Und du sagst, dieser Holzkerl ist nicht gefährlich?
Bestimmt nicht! Er hat Gurgelhals den Wunsch erfüllt und unser Dorf geschlumpft! Aber er war viel zu schnell für Gurgelhals! Sobald Schmurgelhals ihn mit der Zauberflöte ruft, wird er schlumpfen!
Er ist lustig!
Hihi! Er tanzt!
Hört! Der Klang der Zauberflöte!
TURLUFLUUUU
TURLUFLUUUUUUUUUU...
© Peyo
ENDE

FOOTIX
Das Maskottchen vom Hühnerhof

Ein Hahn wurde zum Maskottchen der Fußballweltmeisterschaft 1998 in Frankreich gekürt! Sein Name: Footix. Die Wahl fiel nicht ohne Grund auf einen Hühnervogel: Der Hahn ist das Wappentier der Franzosen! Ihr wißt sicher von Asterix und Co., daß die Vorfahren der Franzosen die Gallier waren. Die Römer nannten einen Gallier „gallus". Das lateinische Wort „gallus" bedeutet aber auch „Hahn"!

Ein Hahn inmitten seiner Hühnerschar. Hühner sind äußerst genügsam. Sie brauchen am Tag nur 3,5 Prozent ihres eigenen Körpergewichts an Futter, das sind bei einem Gewicht von einem Kilogramm gerade mal 35 Gramm!

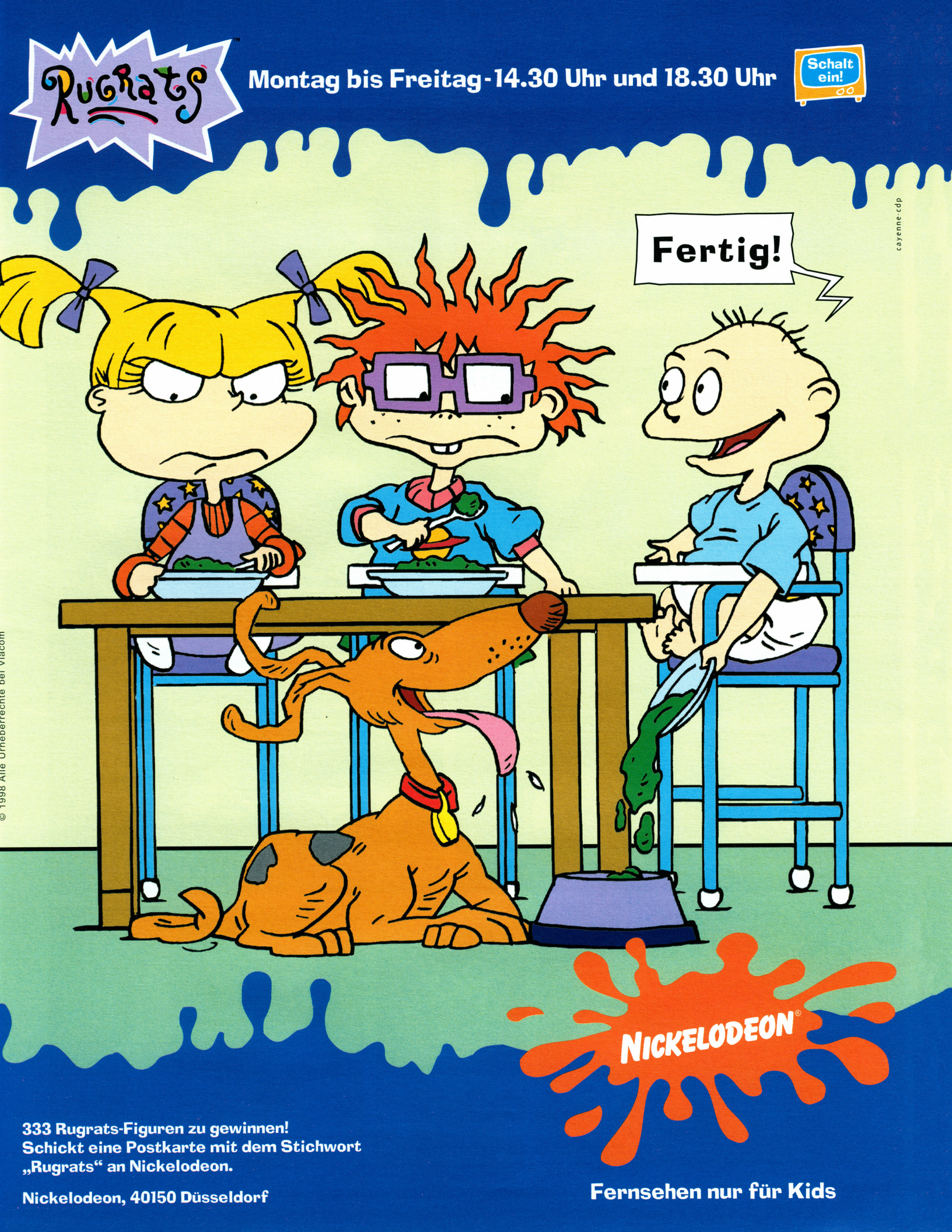
Schon vor 5200 Jahren wurden in Indien Hühner als Haustiere gehalten. Im alten Ägypten hat man den Hahn besonders verehrt: Sein Krähen am frühen Morgen kündete den Sonnengott an! Auch die Perser (die Vorfahren der Iraner) haben der Stimme des Hahns eine außerordentliche Bedeutung beigemessen. Sie glaubten, daß der Hahn mit seinem Krähen böse Dämonen vertreiben und Haus und Vieh beschützen würde. Die alten Griechen brachten ein Huhn als Dankopfer dar, wenn sie eine schwere Krankheit überwunden hatten. Und die Römer ließen sich von den Hähnen ihr Kriegsglück voraussagen: Je schneller sich ein Hahn aufs Futter stürzte, desto besser lagen die Chancen auf einen Sieg in einer bevorstehenden Schlacht. Bis vor wenigen Jahrzehnten führten sogar Kamelkarawanen immer einen Hahn als „Wecker" mit sich: So verschlief man nicht die noch kühlen Stunden des Tages und war schon unterwegs, bevor es zu heiß wurde. Auch bei den Germanen wurde der Hahn als wachsames Tier und als Künder eines neuen Tages geschätzt. Der Name Hahn stammt vom althochdeutschen Wort „hano" und bedeutet eigentlich „Sänger"!

Ein Huhn legt die meisten Eier von allen Vögeln – in seinem Leben etwa 4000!

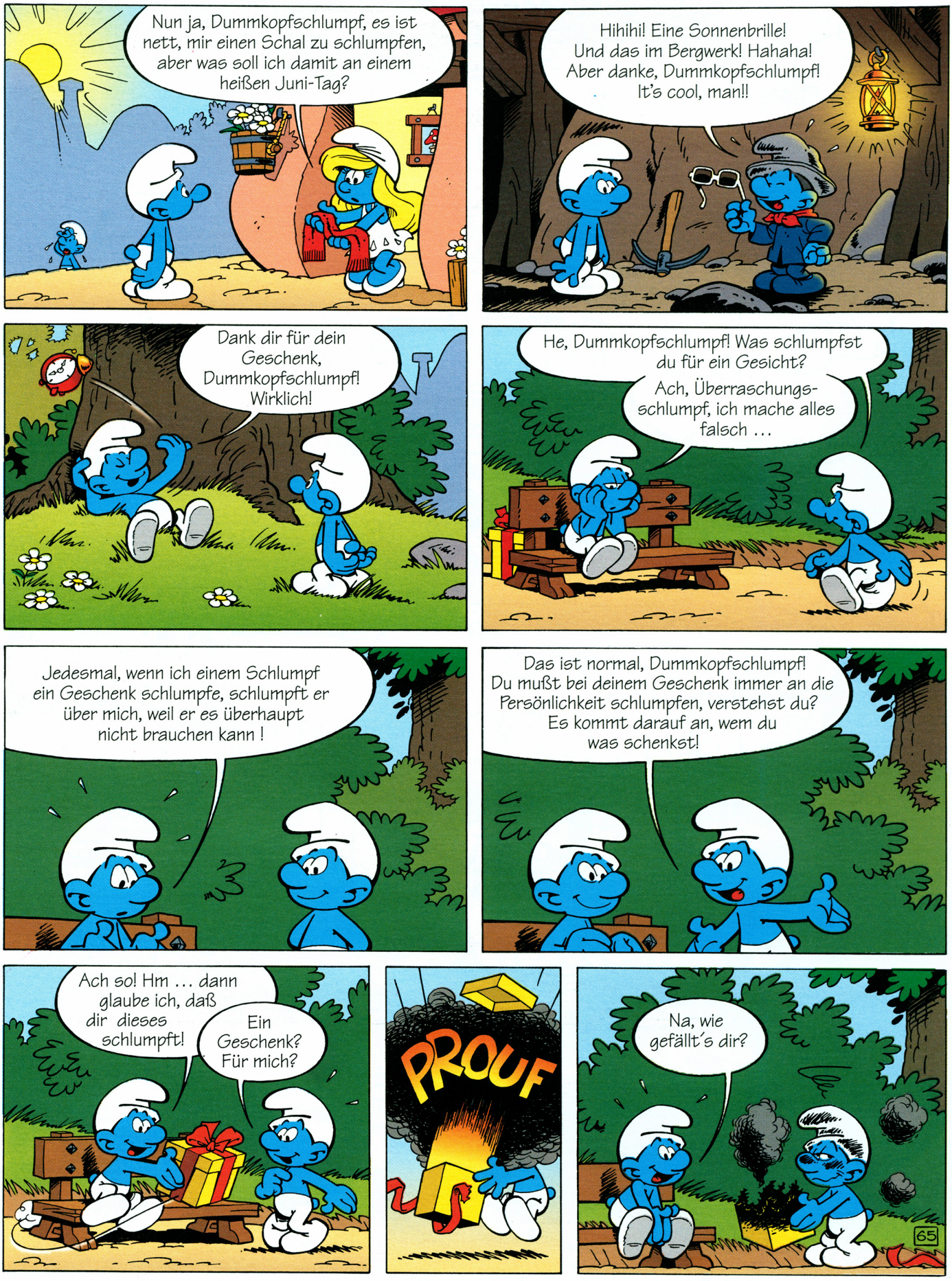
Fotos: Schmeing, BONGARTS

Heute werden hunderttausende von Hühnern unter einem Dach gehalten, und zwar in Käfigen, die „Legebatterien" heißen. Hier haben sie kaum eine Chance auf ein artgerechtes Leben. Zum Glück gibt es aber inzwischen wieder mehr Bauern, die ihren Hühnern auf einem großen Freigelände Auslauf gönnen. Die Eier von solchen Freilandhühnern sind zwar etwas teurer als die aus einer Legebatterie, aber dafür kann man sicher sein, daß sich die Hühner auf einem solchen Hof wohl fühlen und die Eier von „glücklichen Hühnern" stammen.

Fast alle unsere Haushühner stammen vom Bankivahuhn ab, das im indischen Dschungel zu Hause ist.


Rugrats
Montag bis Freitag - 14.30 Uhr und 18.30 Uhr
Schalt ein!
Fertig!
cayenne cdp
© 1998 Alle Urheberrechte bei Viacom
NICKELODEON
333 Rugrats-Figuren zu gewinnen!
Schickt eine Postkarte mit dem Stichwort
„Rugrats“ an Nickelodeon.
Nickelodeon, 40150 Düsseldorf
Fernsehen nur für Kids

SCHLUMPFEREIEN



Preisparade

Hier gibt's was zu gewinnen!

1x

Eine Basketball-Station von KETTLER

Mit der mobilen Basketball-Station von Kettler liegt ihr voll im Trend! Der Korb hat einen Durchmesser von 45 cm und ist überall aufstellbar. Dank des stabilen Standrohrs und des mit handelsüblichen Betonplatten zu beschwerenden Bodenblechs hält die Baketball-Station jedem Angriff stand. Ihr solltet schon mal mit dem Training beginnen und das Dribbeln üben.

5x

Je eine Ankleide-Puppe Anastasia, je eine Ankleide-Puppe Dimitri von BIENENGRÄBER/IDEAL

Seid ihr auch schon Anastasia-Fans? Das Kinomärchen von dem armen Waisenmädchen, das in Wirklichkeit eine Prinzessin ist, könnt ihr jetzt zu Hause nachspielen. Denn von der Firma Bienengraeber/Ideal gibt es Anastasia und Dimitri als elegante Ankleidepuppen, die fast echt aussehen und toll angezogen sind.

ANASTASIA ™ & © 1998 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. © 1998 Galoob Toys, Inc. All rights reserved.

3x

je eine SCALA-Küche und je ein SCALA-Apartment von LEGO

In dem tollen Lego-Komplett-Apartment und der schönen Lego-Küche erfüllen sich eure Wohnträume. In dem Apartment kann man es sich so richtig bequem machen, und in der schönen Lego Scala Küche schmeckt das Essen besonders gut. Mit dem Lego-Stecksystem könnt ihr nach Lust und Laune spielen – damit nur keine Langeweile aufkommt!

3x

40x

Malen nach Zahlen von CRAYOLA

Mit den drei lustigen Motiven „Haustiere" gelingen schon kleinen Künstlern die ersten tollen „Malen-nach-Zahlen"-Bilder. Mit den sofort streichbaren Farben von Crayola könnt ihr euch auf den großen Ausmalflächen so richtig austoben und eurer Phantasie freien Lauf lassen.

6x

Videos von Tabaluga von BMG

Ein kleine grüner Drache namens Tabaluga schlüpft in Grünland aus dem Ei und erlebt mit dem frechen Schneehasen Happy die aufregendsten Abenteuer. Freut euch über die schönsten Märchenideen von Peter Maffay. Die Zeichentrickfilme gibt es auf Videos von BMG.

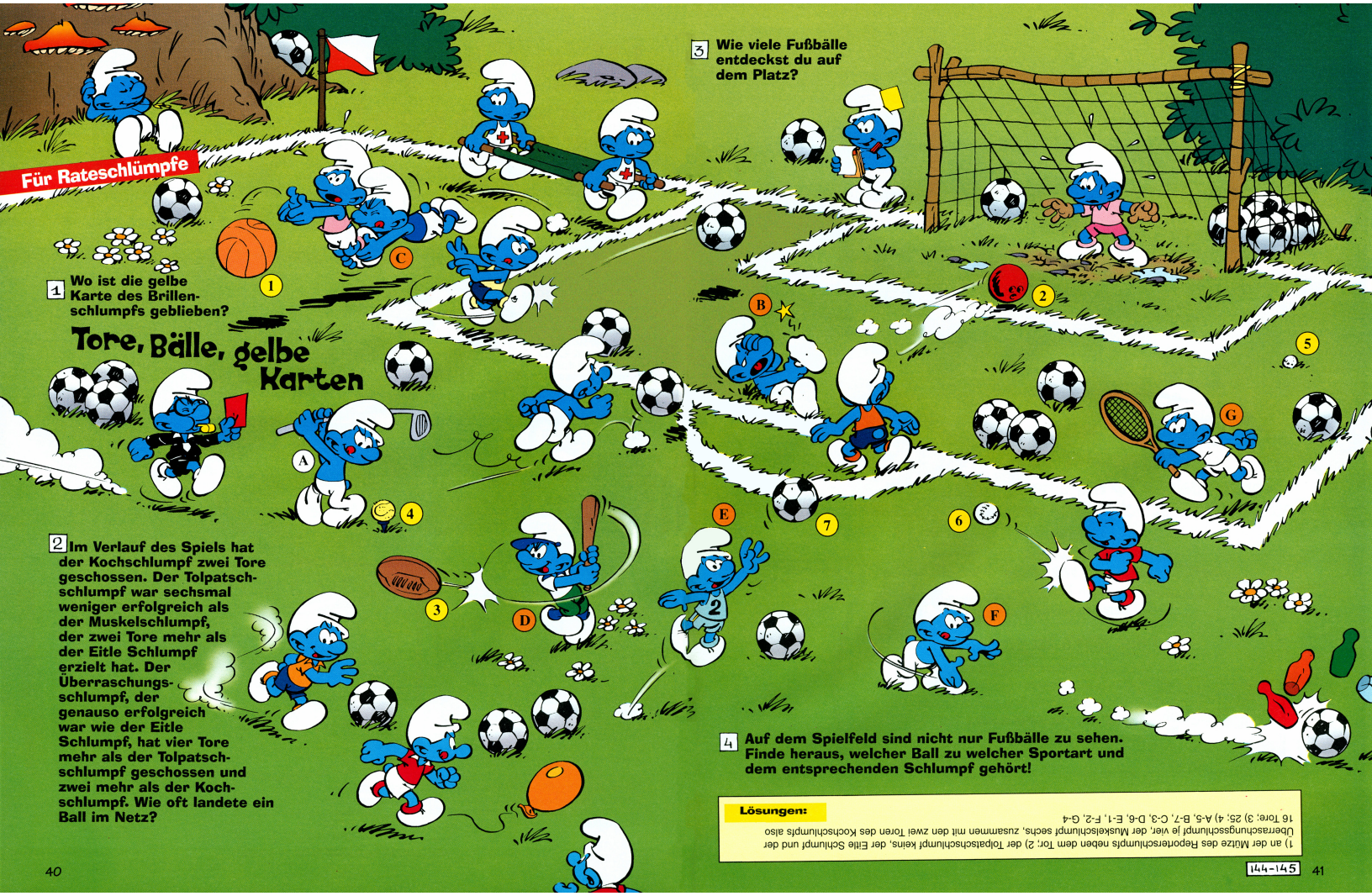
Oh, was hat denn Flecki für ein Chaos angestellt? Er hat die Wollfäden von den Zahlen und den Buchstaben durcheinandergebracht. Wenn ihr wissen wollt, wie das Wort heißt, müßt ihr nur die Zahlen mit den richtigen Buchstaben verbinden!

Mit etwas Glück gehört einer dieser Preise bald schon dir! Mitmachen ist ganz einfach! Löse das Rätsel, schreibe das Lösungswort auf eine Postkarte und schick sie an:

Die Schlümpfe
Stichwort: „Dimitri"
BASTEI-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

ACHTUNG: Den Absender nicht vergessen!
Und trage bitte auch dein Alter ein.
Jeder kann sich an diesem Preisausschreiben beteiligen, nur nicht die Mitarbeiter des Bastei-Verlags und deren Angehörige. Die Teilnahme ist nicht an den Kauf eines Schlümpfe-Heftes gebunden. Gehen mehr richtige Lösungen ein, als es Preise zu gewinnen gibt, so entscheidet das Los. Eine Barauszahlung ist ausgeschlossen, ebenso der Rechtsweg.

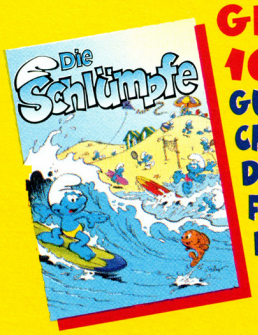
ACHTUNG! Einsendeschluß ist der 15. 6. 1998



Lösungen:

1) an der Mütze des Reporterschlumpfs neben dem Tor; 2) der Tolpatschschlumpf keins, der Eitle Schlumpf und der Überraschungsschlumpf je vier, der Muskelschlumpf sechs, zusammen mit den zwei Toren des Kochschlumpfs also 16 Tore; 3) 25; 4) A-5, B-7, C-3, D-6, E-1, F-2, G-4

DAS NÄCHSTE HEFT GIBT ES AB 16. JUNI



GURGELHALS WITTERT DIE CHANCE SEINES LEBENS, DIE SCHLÜMPFE ZU FANGEN. WIRD ES IHM DIESMAL GELINGEN, ODER SIND DIE SCHLÜMPFE WIEDER SCHLAUER?

GROSSES GEWINNSPIEL MIT TOLLEN PREISEN! MACH MIT! * DER REPORTERSCHLUMPF VERRÄT ALLES ÜBERS SURFEN * JEDE MENGE RÄTSEL, SPIELE UND SCHLUMPFIGE GESCHICHTEN!

„Ach, Überraschungsschlumpf, du könntest der bravste Schlumpf von allen sein, wenn du nur wolltest!" sagt der Große Schlumpf. – „Ich will ja schon, aber es kommt halt immer was dazwischen!"

Schlumpfinchen rennt in den Keller und brüllt: „Brillenschlumpf, du kannst den Daumen vom Loch im Wasserrohr nehmen!" – Fragt der Brillenschlumpf: „Ist der Bastelschlumpf endlich gekommen?" – „Nein, aber dein Haus brennt jetzt!"

„Wo treffen wir uns?" fragt der Eitle Schlumpf Schlumpfinchen. – „Ist mir egal!" antwortet diese. – Darauf der Eitle Schlumpf: „Und wann soll ich kommen?" – Schlumpfinchen: „Ist mir auch egal!" – „Mir auch!" sagt der Eitle Schlumpf, „also bis dann!" – Schlumpfinchen: „Ja, bis dann! Und sei pünktlich!"

Der Bastelschlumpf bringt Schlumpfinchen eine neue Waschmaschine und führt sie vor. Nach einer halben Stunde: „Na, was sagst du? Ist die Wäsche nicht phantastisch weiß?" – „Schon", sagt Schlumpfinchen, „aber vorher war sie bunt!"

Die Schlümpfe besuchen den Zoo. Meint der Große Schlumpf besorgt zum Tolpatschschlumpf: „Geh sofort von den Löwen weg!" – „Wieso denn, Großer Schlumpf?" entgegnet der Tolpatschschlumpf. „Ich tue ihnen doch gar nichts!"

„Wer klimpert da so schrecklich auf dem Klavier?" fragt der Große Schlumpf. – „Der Musikschlumpf", sagt der Brillenschlumpf. – Meint der Große Schlumpf: „Dann sieh mal nach! Wenn er Staub wischt, soll er weitermachen. Wenn er aber übt, dann soll er sofort damit aufhören!"

Und wer wird Fußball-Weltmeister 1998?

Schreibe deinen Tip auf eine Postkarte und schicke diese an:

BASTEI-Verlag
Die Schlümpfe
Stichwort: „Weltmeister"
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

Und das gibt's zu gewinnen:

Unter allen richtigen Lösungen verlosen wir 100 Fußballschlümpfe der Firma Schleich in Schwäbisch Gmünd und 20 x den Schlumpf-Katalog 1997/98 aus dem Oswald-Verlag. Darin sind auf über 200 Seiten mehr als 800 Schlümpfe abgebildet, und du kannst dich über die aktuellen Sammlerpreise informieren.

Der Katalog ist für 29,80 DM im Buchhandel erhältlich.

Vergiß bitte deinen Absender nicht!
Einsendeschluß ist der 15. Juni 1998!

Jeder kann sich an diesem Preisausschreiben beteiligen, nur nicht die Mitarbeiter des Bastei-Verlags und deren Angehörige. Die Teilnahme ist nicht an den Kauf eines Schlümpfe-Heftes gebunden. Gehen mehr richtige Lösungen ein, als es Preise zu gewinnen gibt, so entscheidet das Los. Eine Barauszahlung ist ausgeschlossen, ebenso der Rechtsweg.

Impressum

Die Kinderzeitschrift Die Schlümpfe erscheint monatlich im Bastei-Jugendbereich.
Verlagsleiter:
Heribert Paul Ditges
Objektleitung:
Jürgen Drescher
Redaktionelle Mitarbeit:
Anja Rüdiger, Manfred Schmeing
Layout:
Ada Temme, Susanne Wenzler
Herstellung:
Silvia Menczykalski
Anzeigen:
Barbara Eschbach (Verkauf)
Verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen:
Tatjana Kowalski.
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8 vom 01. 01. 1998
Vertrieb:
Werner Kraus (Leitung), Bernhard Mai (Verkauf)
Verlag und Redaktion:
Bastei-Verlag
Gustav H. Lübbe GmbH & Co.,
Postfach 200 180,
51431 Bergisch Gladbach,
Tel.: 02202/121501,
Fax: 02202/121500
Copyright:
© Peyo 1998
Licensed through I.M.P.S. Brüssel
Gesamtherstellung:
Bastei-Verlag
Importeur in Österreich:
Fröhlich Handelsservice GmbH,
Alfred-Fröhlich-Str. 3,
A-2201 Seyring,
Tel.: Österreich 02246/2591
Erfüllungsort: Bergisch Gladbach
Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht.

Der Umwelt zuliebe ist dieses Schlümpfe-Magazin auf elementar chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Jetzt gibt's die Schlümpfe auch im Internet:
www.schlumpf.com

COOL COMICS

COOLE TYPEN
COOLES EIS

LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of WARNER BROS. ©1998

Internet: http://www.schoeller.de

Michi
Müller.
Nicht von
schlechten
Eltern.
NEU
müller
Michi
Müller
Himbeer-Joghurt
mit Vita-Loops
• Vitamine
• Calcium

NEU!
DER JOGHURT ZUM FILM
AB JETZT IM SUPERMARKT.
MICHI MÜLLER, EIN JOGHURT,
SO ABENTEUERLICH GUT WIE SEIN HELD:
CREMIGER BANANEN-JOGHURT
MIT CRISPIGEN VITA-BALLS,
ANGEREICHERT MIT WERTVOLLEN VITAMINEN
UND CALCIUM!
NEU
müller
Michi Müller
Bananen-Joghurt
mit Vita-Balls
Vitamine
Calcium
150g
knicken und öffnen
Michi Müller.
Nicht von schlechten Eltern.